

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dara Fibrina (STMIK Akakom, 2020) membuat sebuah aplikasi *marketplace* kuliner siap antar menggunakan *framework* laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah bagaimana cara mengintegrasikan *fitur e-Wallet* (GoPay) ke dalam aplikasi *marketplace* kuliner siap antar berbasis web menggunakan *framework* laravel. Pembuatan aplikasi ini bertujuan membantu mempermudah dalam melakukan transaksi Penjualan atau Pembelian beraneka jenis makanan dan minuman yang siap diantarkan ke lokasi tujuan dengan metode pembayaran tunai dan menggunakan *e-Wallet* (GoPay).

Sri Yuli Kuncoro (STMIK Akakom, 2019) membuat sebuah aplikasi *marketplace* untuk Penjualan produk batik menggunakan *framework* codeigniter. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu mengelola Penjualan, mengolah data produk, data pelanggan, data pemesanan dan data pembayaran yang dilakukan secara transfer untuk produk batik yang berbasis web. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengelola informasi secara tepat, cepat dan akurat. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, sistem manajemen database MySQL serta menggunakan *framework* CodeIgniter.

Afif Assadurachman (Universitas Islam Indonesia, 2017) membuat sebuah aplikasi *marketplace* untuk penjualan barang bekas kos di Yogyakarta. Pembuatan aplikasi ini berlatar belakang masalah para sebagian besar para sarjana yang semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke daerah asalnya masing-masing, para sarjana merasa bingung dengan apa yang akan dilakukan dengan barang-barang kos yang sudah tidak terpakai. Di satu sisi, kota Yogyakarta setiap tahun kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. Mereka sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu memenuhi kebutuhan

perabotan kos mereka masing-masing. Penulis melakukan studi terhadap 21 responden mengenai barang bekas yang dimiliki oleh mahasiswa lama tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 17 responden lebih memilih untuk menjual barang-barang yang mereka yang sudah tidak terpakai sebelum mereka kembali ke daerah asalnya. Sebanyak 8 responden sisanya ada yang dibawa pulang dan ada yang dibiarkan menjadi barang rongsokan ditempat kos mereka. Namun yang menjadi sebuah fenomena di sini ialah 19 responden mahasiswa baru kurang mengetahui informasi tentang banyaknya barang-barang kos bekas yang dijual oleh sarjana dan masih layak pakai dengan harga yang ekonomis, sehingga para mahasiswa baru memilih untuk membeli barang kos yang baru dengan harga yang cukup tinggi. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengusulkan pembuatan *marketplace* yang secara khusus menjual barang-barang bekas isi kamar kos. Sistem informasi yang akan dibangun pada *marketplace* tersebut menggunakan sistem bargaining atau dalam istilah lain adalah tawar-menawar. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan bahasa pemrograman client HTML, CSS serta JQuery dan sistem manajemen database MySQL.

Irhadi (STMIK Akakom, 2019) membuat sebuah aplikasi multi *e-commerce* menggunakan *framework* Codeigniter. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu banyaknya para pengrajin dan Penjual dalam menyajikan layanan Penjualan secara online untuk memperluas pemasaran kerajinan gerabah di Kasongan Bantul. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL dan *framework* Codeigniters.

Rozul Imam dan Agus Ramdhani Nugraha (STMIK DCI, 2018) membuat sebuah aplikasi *marketplace original clorhing* Indonesia untuk memudahkan para pemilik *clothing* untuk memasarkan produknya serta memudahkan para konsumen untuk membeli produk *clothing* yang asli dan menghindari penipuan. Metodologi dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah metode analisis, metode pengumpulan data, metode perancangan sistem. Metode analisis untuk menganalisis kebutuhan akan sistem yang akan dibuat pada aplikasi *marketplace*. Metode perancangan dilakukan untuk merancang suatu sistem yang

menyediakan environment serta fitur - fitur yang ada pada marketplace. Dalam pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*) dan PHP (*Hypertext Preprocessor*) menggunakan *framework* Codeigniter. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu banyaknya para pengrajin dan Penjual dalam menyajikan layanan Penjualan secara online untuk memperluas pemasaran kerajinan gerabah di Kasongan Bantul. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL dan *framework* Codeigniters.

Pada penelitian ini, penulis membuat sebuah aplikasi *marketplace thrift shop* atau jual beli pakaian bekas layak pakai menggunakan *framework* laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah bagaimana cara mengimplementasikan *framework* laravel pada *marketplace thrift shop* untuk penghubung aktivitas penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara Pembeli dan Penjual dalam berinteraksi untuk menentukan harga, meningkatkan rasa kepercayaan dan membantu proses penawaran. Pembuatan aplikasi ini bertujuan dapat mengimplementasikan teknologi *framework* laravel pada *marketplace thrift shop* untuk penghubung aktivitas penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara Pembeli dan Penjual dalam bertransaksi pakaian bekas layak pakai. Tabel 2.1 merupakan perbandingan penelitian yang diusulkan peneliti sebelumnya.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Penulis	Objek	Teknologi	Interface
Dara Fibriana (2020)	Aplikasi <i>Marketplace</i> Kuliner Siap Antar Berbasis Web Menggunakan <i>Framework</i> Laravel	PHP, MySQL, dan Laravel	Website
Kuncoro, Sri Yuli (2019)	E- <i>Marketplace</i> Untuk Penjualan Produk Batik Menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter.	PHP, MySQL, dan Codeigniter	Website
Assadurachman, Afif (2017)	<i>Marketplace</i> Barang Bekas Kos Yogyakarta	PHP, CSS, JQuery	Website
Irhadi (2019)	Aplikasi Multi Ecommerce menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter (Studi kasus : Pusat Kerajinan Gerabah di Kasongan Bantul)	PHP,MySQL dan Codeigniter	Website
Rozul Imam, Agus Ramdhani Nugraha (2018)	Perancangan Sistem Informasi E- <i>Marketplace</i> Original Clothing Indonesia Berbasis Web	PHP,MySQL dan	Website
Novendra Satria Putra (2020)	Penggunaan <i>Framework</i> Laravel Pada <i>Marketplae Thrift Shop</i>	PHP, MySQL, dan Laravel	Website

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Marketplace

Corrot, P. (2014) *marketplace* adalah tempat bertemunya Penjual dan Pembeli untuk saling bertransaksi baik itu barang ataupun jasa. Transaksi yang terjadi didalam *marketplace* dikelola langsung oleh pihak manajemen *marketplace*. *Marketplace* menyediakan pengelolaan pembayaran, katalog Penjualan, stok produk dan informasi mengenai Pembeli dan Penjual yang sudah diverifikasi oleh pihak manajemen. Selain itu harga yang sudah ditetapkan pada *marketplace* sudah tetap artinya tidak terjadi tawar menawar. Pembeli akan melakukan pemesanan melalui *marketplace*, kemudian *marketplace* akan meneruskan ke Penjual dan Penjual akan mengirimkan produk dipesan kepada Pembeli. Jadi, *marketplace* hanya sebagai tempat transaksi antara Penjual dan Pembeli.

2.2.2 Thrift Shop

Menurut Bvoice Radio (2018), *Thrift shop* adalah istilah toko yang digunakan untuk menjual ataupun membeli barang bekas atau *secondhand*. Jadi, barang tersebut sudah pernah menjadi milik seseorang dan akhirnya dijual kembali dengan harga yang jauh lebih murah dari saat si pemilik barang membeli barang tersebut.

Indozone (2019), *Thrift shop* alias *thrifting* mengacu pada tindakan belanja di sebuah toko barang bekas, pasar loak, garage sale dengan tujuan untuk menemukan barang menarik dengan harga yang lebih murah.

2.2.3 PHP

Menurut Anhar (2010b:3) "PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis". Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini

menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu terbaru. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut dijalankan.

2.2.4 MySQL

Arief Rahamadhan dan Hendra Saputra (2005), MySQL merupakan *Database Management System* (DBMS) yang bersifat *open source* dan dikembangkan, serta didistribusikan oleh MySQL AB. MySQL memiliki bagian serupa *Structured Query Language*(SQL) yang digunakan untuk mengolah *database-database* relasional yang ada di dalamnya. MySQL merupakan pasangan serasi PHP dalam pembuatan web yang dinamis.

2.2.5 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja menggunakan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. Konsep *Model View Controller* (MVC) merupakan suatu konsep yang memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface*, dan bagian yang menjadi pengontrol aplikasi. Komponen pola MVC terdiri dari:

- 1) Model

Model berfungsi untuk mengatur data, fungsi dan aturan dari aplikasi.

- 2) View

View berfungsi untuk mengatur tampilan atau output yang tampil di layar, tidak hanya berupa data, namun juga termasuk komponen lain, seperti gambar, video, diagram, dan sebagainya.

3) Controller

Controller merupakan program yang mengatur menerima input dan menjalankan beberapa perintah untuk dijalankan di model.

2.2.6 Bootstrap

Menurut Khadafi (2015:9), “*Bootstrap* adalah sebuah alat bantu untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang dapat mempercepat pekerjaan seseorang pengembangan *website* atau pendesain halaman *website*”. Menurut Fauzi (2008:14), “*Bootstrap* adalah suatu metode berbasis komputer yang sangat potensial untuk dipergunakan pada masalah ketidakstabilan dan keakurasian, khususnya dalam menentukan interval konfendesi”. Dari bebrapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Bootstrap merupakan salah satu *framework* untuk pengembangan sebuah aplikasi *website* yang menarik dan responsif. *Bootstrap* merupakan sebuah alat bantu yang dapat mempercepat para pendesain membuat sebuah tampilan *website*.